SENTIENT



SENTIENT

INHALTSVERZEICHNIS

DAS UNIVERSUM HEUTE

Die folgenden Auszüge aus der Enzyklopädie der Hegemonie (Band IV) könnten für Ihre Mission von Bedeutung sein.

52.7 NE (Nach dem Exodus). Neue Hegemonie

Kurz nach dem Exodus gegründet, ist die Neue Hegemonie ein wahres Wunder an Vision und Zweck. Pflichtbewußt durch den Imperialen Senat erhalten, wächst und gedeiht die Hegemonie, während sie sich über die Sieben Systeme ausbreitet und den Glanz des Torindinischen Imperiums neu entzündet.

1007.2 NE Senatsrat für Alternative Ressourcen wird gegründet

Ein Ausschuß, erstellt durch das Bürger-Auswahlkomitee, der neue Formen von Energie suchen und nutzbar machen soll zum Wohle des Kollektivs. Unter dem Vorsitz des Großsenators Tamorin Aidin-Edgell ist der Rat an mehreren Projekten in der ganzen Hegemonie beteiligt und Hauptarbeitgeber von Ingenieuren in den Grenzwelten.

1032.6 NE Kenionen

Kenionen sind subatomare Teilchen, die nur in aktiven Sternen vorkommen. Vor Dr. Azirras Arbeit an Bord der Sonnenstation ICARUS waren sie nur theoretischer Natur und wurden als Unmöglichkeit betrachtet, nun sind sie wahrscheinlich die mächtigste Energiequelle im Universum.

DIE ICARUS (InStar Corporation Aureole-Raking U-Klasse Station)

Die ICARUS wurde aus der Hülle einer militärischen Weltraumstation der LARZAFF-Klasse gebaut. Ihre Funktionsfähigkeit in feindlichen Umgebungen machte sie ideal für den Abbau von KENIONEN (siehe Enzyklopädie der Hegemonie, Band IV).

Die Veränderungen an der Icarus beinhalten die Verbesserung der Schubeinheiten, die den Erhalt einer engen Umlaufbahn um die Sonne Xexor ermöglichen. Weiterhin gibt es verstärkte Strahlenschilde und zusätzliche thermale Umweltkontrollen, die der etwa zweihundertköpfigen Besatzung effektives Arbeiten erlauben.

Das magnetische Ionisationsfeld ist am unteren Ende der Icarus angebracht und zieht mit seinen 60 Spitzen die geladenen Partikel in einen Strom, der eingesammelt und in den modernsten ZeitStop-Behältern eingefangen wird.

Das Sammlerfeld ist darauf angewiesen, daß die Station stets stabil bleibt. Schwankungen in Energie, Geschwindigkeit und Umlaufbahn reduzieren seine Effektivität enorm.

DIE BESATZUNG DER ICARUS

Von überall aus der Hegemonie rekrutiert, besteht die Crew der ICARUS aus talentierten Experten auf ihrem jeweiligen Gebiet. Die Loyalität einiger Besatzungsmitglieder ist jedoch etwas zweifelhaft. Es gibt Gerüchte, die von einer möglichen Meuterei der Besatzung berichten. Genauere Untersuchungen scheinen angebracht. Es folgt eine Liste der Abteilungsleiter, beginnend mit dem Kapitän.

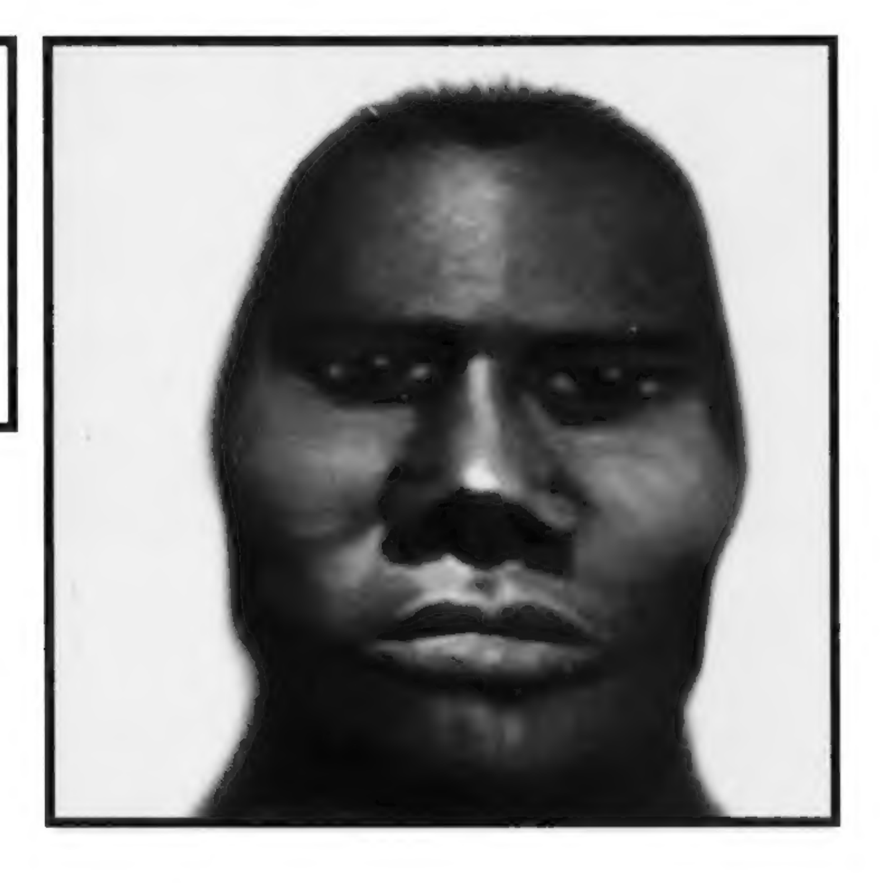
PC17792



KAPITÄN, DOMAR LUVEY, PC17792

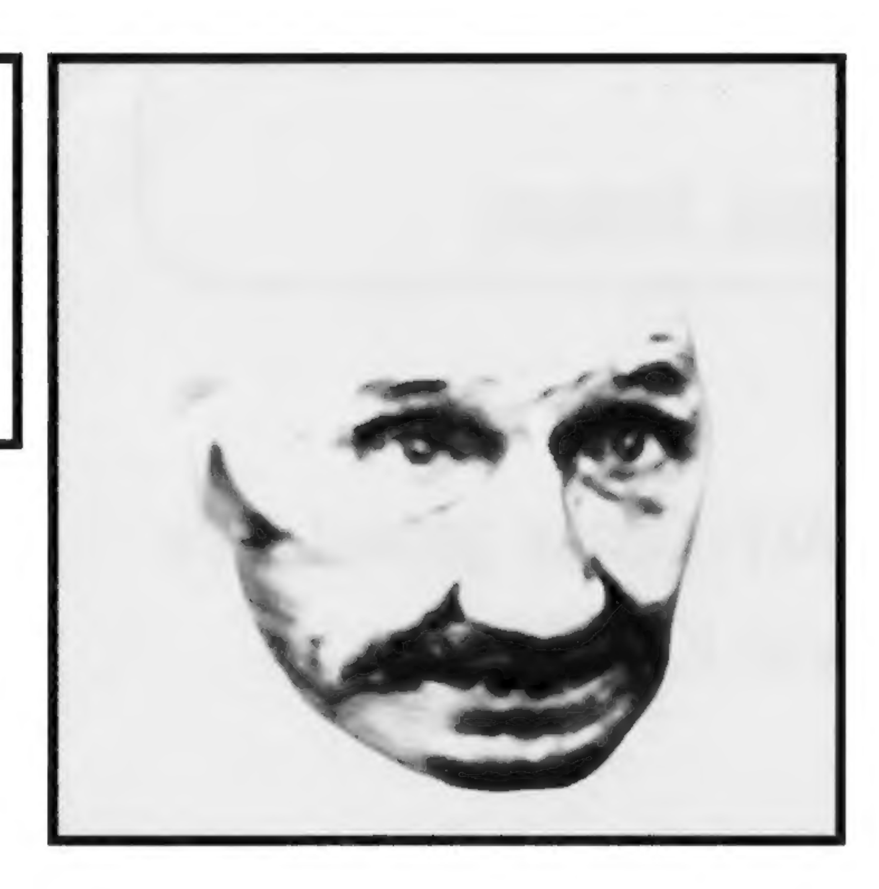
Verantwortlich für den täglichen Betrieb der Icarus-Minenstation. Volle Autorität in allen Entscheidungsfragen. Berichtet direkt an Algin Giss, Büro für Bereicherung. Verheiratet mit Dr. Dania Luvey.

PCF98951



LEITER DER SICHERHEIT, RAMIN JURELL, PCF98951

Verantwortlich für Sicherheit und Wohlergehen des gesamten Dienstpersonals. Weiterhin verantwortlich als ausführender Offizier für die Stationsoperationen, falls ein vorgesetzter Offizier handlungsunfähig wird. Berichtet direkt an Kapitän Domar Luvey.CHIEF SCIENCE OFFICER, HOLMAN AZIRRA, PCF45234



OBERSTER WISSENSCHAFTSOFFIZIER, HOLMAN AZIRRA, PCF45234

Verantwortlich für die Verwaltung des wissenschaftlichen Teams, das Sammeln und Analysieren atomarer Partikel zur Verwendung durch die Regierung sowie die Erforschung und Entwicklung von neuen Energiequellen.



OBERSTER MEDIZINISCHER OFFIZIER, DANIA LUVEY, PCF22131

Verantwortlich für das körperliche Wohlergehen der Besatzung der Icarus, in dieser Funktion auch entscheidungsberechtigt bei allen Medikationen und Behandlungen, die vom medizinischen Team verabreicht werden. Weitere Verantwortungsbereiche sind medizinische Forschungen und Experimente. Verheiratet mit Kapitän Domar Luvey.



CHEFINGENIEUR, MASON GARRILAC, PCF11076

Verantwortlich für das reibungslose Funktionieren der Icarus-Maschinerie und der Abbauvorrichtungen. Zu seinen administrativen Pflichten gehören Verwaltung der Ressourcen, Reparatur und Instandhaltung der Ausrüstung sowie die Entwicklung neuer Technologien zur Verwendung durch autorisierte Agenten der Hegemonie.

Die genannten Abteilungsleiter sind bei Ihrer Ankunft im Dienst. Es wird erwartet, daß Sie Ihre Mission innerhalb einer Schicht ausgeführt haben.

NACHRICHTEN

"Natürlich ist ein Vertrag wie dieser eine große Ehre... Es läßt sich wohl kaum leugnen, daß Aktionen wie diese eine Firma entweder ruinieren, oder zu wahrer Größe bringen."

SPRECHER DER INSTAR AUREOLE-RAKING CORPORATION.

"Und so schicken sie diese Schiffe ins All, um dort nach neuen Vorkommen von Erzen und Treibstoffen zu suchen. Aber hat schon einmal jemand darüber nachgedacht, daß all dies nicht notwendig wäre, wenn Firmen wie InStar aufhören würden, unsere Rohstoffe beim Bau und für den Treibstoff beim Start dieser Schiffe zu verschwenden?"

TAMALARINE HUE (SPRECHER DER NHSPOF), ANSPRACHE AUF EINER MASSENVERANSTALTUNG, NUR WENIGE AUGENBLICKE VOR SEINER ERMORDUNG.

"Freunde in der Hoffnung. Ich übergebe Euch InStar Corporations (Aureole-Raking) Urania Station... Die Icarus. Möge sie gesegnet sein und alle, die auf ihr leben und arbeiten."

FIRMENWERBEBAND, ABGESPIELT WÄHREND DER FORMELLEN ENTHÜLLUNG DER ICARUS-STATION.

"Wir haben vereinzelte Spuren bislang unidentifizierter Bewegungen in allen Bereichen der koronaren Ausdehnung. Potentiell sehr instabil. Frühe Versuche haben eine Art Energie freigesetzt, die das Nervensystem angreift. Erbitten Ratschläge..."

KAPITÄN D. LUVEY, ICARUS-STATION.

"Wir können nicht sagen, was wir gefunden haben. Alles, was wir wissen ist, daß da etwas ist... Wir können die Chance, neue Wege zu erforschen, nicht ungenutzt verstreichen lassen - nicht in dieser Lage."

EILIG VERÖFFENTLICHTE PRESSEMITTEILUNG SEITENS UNSERER GELIEBTEN NEUEN HEGEMONIE.

"Icarus. Weiter forschen. Zur Ihrer Information: Wir haben ein Team von Spezialisten losgeschickt, um beim Strahlungsproblem zu helfen."

NACHRICHT DER NEUEN HEGEMONIE AN DIE STATION ICARUS, LIVE AUSGESTRAHLT ÜBER DIE MEDIENNETZE VON SECHS SYSTEMEN UND VON MILLIARDEN GESEHEN.

"Icarus. Wie geplant weitermachen. Zu Ihrer Information: Sie dürften behindert werden. Wir wollen mehr über die Strahlung wissen."

AN DIE ICARUS GESANDTE NACHRICHT, GENAUES ZIEL UND HERKUNFT UNBEKANNT. ABGEFANGEN DURCH DIE NHSPOF. SPÄTER ALS GEHEIM EINGESTUFT.

"Erst wenn all ihre Welten sie nicht mehr tragen können, und nur dann, werden sie sich gen Himmel wenden. Wenn sie alle ihre Erde abgetragen haben, dann und erst dann sollen sie sich wirklich gen Himmel wenden."

AUSZUG AUS DEM DUACH DAH-MEYAR (MARLITH DUSTDOWNERS-EDITION), BUCH IV, VERS XXVIII; ZEILENANGABEN OHNE GEWÄHR.

DIE VORGESCHICHTE ...

An den Rändern des stabilen Weltraums formt sich das Universum immer weiter und dehnt sich aus, um die Leere wie eine Flüssigkeit zu füllen. Eine dünne, schwarze, gefrorene Flüssigkeit, die auf ihren Fluten das Versprechen neuer Welten trägt und auch die Möglichkeiten für Intelligenzen, die in den kommenden Äonen vielleicht wie wir denken werden. Und dennoch: Da draußen, wo nichts hätte existieren dürfen, außerhalb der schwächsten Hoffnung auf die Möglichkeit, fanden wir Xexor.

Es gab Skeptiker, und ich war einer von ihnen. Doch nun, da ich ihn tatsächlich mit eigenen Augen sehe, muß ich zugeben, daß dieser kleine Klasse-A-Stern wirklich unsere letzte, strahlendste Hoffnung sein könnte. Und daß es trotz aller unserer Versuche, das Universum zu verstehen, immer noch Phänomene gibt, die der Erwartung trotzen.

Das Geheimnis um Xexors Existenz war kurzlebig. Xexor ist da, er ist hell, er ist gesund und (nach allen stellaren Untersuchungsberichten) voll mit jenen Kenionen-Feldern, die nach der Erschöpfung aller anderen Treibstoffe die Hauptenergiequelle der Hegemonie wurden. Es dauerte nur einige Jahrzehnte, bis sich die Wissenschaftler nicht mehr fragten, warum Xexor da draußen war, sondern wie man am besten diese wertvolle und begehrte Energie gewinnen könne.

Zu diesem Zweck beauftragte der Senatsrat die brillantesten Köpfe und das große Weltraum-Unternehmen InStar damit, das damals ehrgeizigste Korona-Ernteschiff zu entwickeln und zu bauen. Das Ergebnis war die Icarus, das größte selbst-regulierende Vehikel, das jemals in den Weltraum geschickt wurde und das nun mein Ziel ist.

Die Berichte warfen nicht viel Licht auf die Details meiner Mission. Es scheint, daß die Besatzung der ICARUS durch das Risiko einer Art Strahlenverseuchung bedroht wird. Eine Krankheit, die das Gedächtnis angreift und den Zellverfall beschleunigt. Dem Bericht zufolge wird angenommen, daß dieser Effekt ein direktes Ergebnis der bislang umfangreichsten Verarbeitung von Kenionen-Kulturen auf der Station ist.

Die Icarus erntet und baut tiefer ab, als jemals eine Station vor ihr. Und sie entdeckt Dinge, die wir noch nicht einmal zu verstehen begonnen haben. Kein Wunder, daß auf einer solch wichtigen Station strenge Sicherheitsbestimmungen bestehen: Selbst für mich als einfachen Mediziner gelten die Sicherheitsbestimmungen des Senats.

STARTEN DES SPIELS

Sentient kann auf ihrem PC sowohl unter Windows 95 als auch unter DOS gespielt werden.

WINDOWS 95

Sobald die Sentient-CD eingelegt wird, startet automatisch das Installationsprogramm, welches Ihnen die Möglichkeit bietet, Sentient zu installieren, die Microsoft DirectX-Dateien zu installieren oder das Installationsprogramm zu verlassen. Sollte die automatische Installation nicht funktionieren, verwenden Sie bitte folgende Anweisungen für die Installation.

1. Wählen Sie aus der Start-Leiste von Windows 95 die Option Ausführen.
2. Tippen Sie x:\setup, wobei x der Laufwerksbuchstabe Ihres CD-ROM-Laufwerks ist (beispielsweise d:\setup).
3. Klicken Sie auf OK.
4. Wenn das Windows-Setup-Programm startet, haben Sie folgende Auswahlmöglichkeiten: Sentient direkt von der CD spielen, Sentient auf Festplatte installieren, oder die Installation der Microsoft DirectX-Treiber. Falls Sie sie noch nicht installiert haben oder sich nicht sicher sind, installieren Sie bitte zunächst die DirectX-Treiber.

DOS

1. Legen Sie die CD ein. Wählen Sie das Laufwerk, auf das Sie Sentient installieren möchten.
2. Tippen Sie INSTALL.
3. Das Installationsprogramm von Sentient startet und Sie haben die Wahl, Sentient direkt auf Ihrer Festplatte zu installieren oder die Soundtreiber einzurichten. Wählen Sie zuerst die Installationsoption, da Sie erst nach der Installation auf der Festplatte die Soundtreiber einrichten können

INSTALLATIONSTYPEN

Minimum	Installiert nur das Sentient-Hauptprogramm. Benötigt ungefähr 2 MB auf der Festplatte.
Medium	Installiert das Sentient-Hauptprogramm und alle für den Spielablauf benötigten Datendateien. Benötigt ungefähr 160 MB auf der Festplatte.
Maximum	Installiert alles, inklusive der Filmsequenzen. Benötigt ungefähr 410 MB auf der Festplatte.

Es wird eine Medium-Installation empfohlen, bei der alle für den Spielablauf benötigten Dateien auf Ihrer Festplatte installiert werden. Da Sentient ein sehr umfangreiches Spiel ist, kann es nicht zu Beginn alle benötigten Daten in den Speicher laden, sondern muß von Zeit zu Zeit Daten aus dem Installationsverzeichnis nachladen. Dies kann bei Zugriffen auf Ihr CD-Laufwerk zu Verzögerungen im Spielablauf führen. Solche Verzögerungen lassen sich durch die Installation auf Festplatte jedoch minimieren, da dort die Zugriffszeit wesentlich geringer ist.

Grafikkarten und Direct 3D

In Sachen Unterstützung von Grafikkarten und Direct 3D konsultieren Sie bitte die Readme-Datei auf der CD.

STEUERUNG

VORGEGEBENE TASTATURBELEGUNG

Cursortasten	Bewegung
BildAb	nach unten sehen
BildAuf	nach oben sehen
S	Stimmung ändern (sauer/wütend)
H	Stimmung ändern (höflich/fröhlich)
Enter	Wählen / Sprechen / Bestätigen
Leertaste	Zugriff /Tür öffnen / einzelne Filmsequenzen überspringen
,	Schritt nach links / voriger Raum
.	Schritt nach rechts / nächster Raum
I	Inventar / voriges Menü
Esc	Abbrechen / Filmsequenzen überspringen
C	Cursor aktivieren
P	Pause
Cursortaste nach links	voriger Menüeintrag
Cursortaste nach rechts	nächster Menüeintrag

VERWENDUNG DER MAUS

Die Maus kann sowohl unter DOS als auch unter Windows für bestimmte Aktionen verwendet werden.

Symbol / Aktion / Beschreibung

Befindet sich das Spiel im Cursor-Modus (siehe Abschnitt "DER CURSOR"), so kann die Maus dazu verwendet werden, das Hand-Symbol über den Bildschirm zu bewegen. Befindet sich der Gegenstand, den Sie benutzen wollen, außerhalb des Bildschirms, dann können Sie durch das Gedrückthalten der rechten Maustaste so lange umherschauen, bis Sie den gewünschten Gegenstand gefunden haben. Der Gegenstand kann mit der linken Maustaste ausgewählt werden.

Befindet sich das Spiel nicht im Cursor-Modus, so können Sie mit dem linken Mausknopf Menüeinträge auswählen (siehe Abschnitt "Unterhaltung mit der Besatzung"). Mit dem rechten Mausknopf gelangen Sie ins vorherige Menü. Weiterhin können Sie die Maus dazu verwenden, durch einfaches Klicken Türen zu öffnen oder mit Leuten zu reden.

Das Gedrückthalten der rechten Maustaste erlaubt dem Spieler, umherzuschauen, ohne die momentane Bewegungsrichtung zu ändern. Der Spieler kann also gleichzeitig in die eine Richtung laufen und in die andere schauen.

Sie werden es eventuell auch praktisch finden, Papier und Bleistift zur Hand zu haben.

Das Spielmenü kann nur aktiviert werden, wenn sich das Spiel im Pausenmodus befindet. Drücken Sie dazu einfach die Enter-Taste.

MENÜSTEUERUNG

Benutzen Sie die Cursortasten um die Markierung zu bewegen und drücken Sie Enter, um die gewünschte Option auszuwählen. Benutzen Sie die Cursortaste nach links, um auf eine übergeordnete Ebene des Menüsystems zurückzukehren. Benützen Sie die Esc-Taste, um eine Auswahl rückgängig zu machen.

DIE MENÜS



HAUPTMENÜ
Benutzen Sie die Cursortasten um die Markierung zu bewegen und drücken Sie Enter, um die gewünschte Option auszuwählen.

NEUES SPIEL
Startet ein neues Spiel

SPIEL LADEN
Führt zum Spielstand-Menü

AUDIO
Führt zum Audio-Menü

STEUERUNG
Führt zum Steuerungs-Menü

SCHWIERIGKEIT
Führt ins Schwierigkeits-Menü

ENDE
Beendet das Spiel

SPIELSTAND-MENÜ



Wählen Sie mit den Cursortasten das benötigte Symbol am linken Bildrand aus. Drücken Sie Enter, um das Symbol auszuwählen. Ist ein Symbol mit einem roten Kreuz markiert, so kann es nicht ausgewählt werden.

Laden

Um ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden, bewegen Sie sich mit den Cursortasten zunächst auf die Pfeilsymbole. Das Drücken von Enter auf diesen Symbolen läßt die Markierung durch die Texteinträge rechts wandern. Sobald Sie den gewünschten Eintrag erreicht haben, verwenden Sie die Cursortasten, um zum Lade-Symbol zurückzukehren und drücken Sie anschließend Enter.

Speichern

Um Ihren aktuellen Spielstand zu speichern, verfahren Sie ähnlich wie beim Laden. Wählen Sie einen der Einträge auf der rechten Seite des Bildschirms aus. Sollte dieser Eintrag bereits einen gespeicherten Spielstand enthalten, so wird dieser überschrieben. In Sentient können bis zu zehn Spielstände abgespeichert werden.

AUDIO-MENÜ



Benutzen Sie die Cursortasten, um die gewünschte Option anzuwählen. Die Lautstärken der folgenden Audioeffekte können über die Schieberegler verändert werden:

HINTERGRUNDGERÄUSCHE
UMGEBUNGS-EFFEKTE
VIDEOSEQUENZEN

Sobald Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, drücken Sie die Esc-Taste.

STEUERUNGSMENÜ



Sprechblasen-Bestätigung

Schaltet die Bestätigung der Sprechblasen auf dem Bildschirm an und aus. Benutzen Sie die Cursortasten nach links und rechts, um zwischen den Optionen zu wechseln. Wenn die Sprechblasen-Bestätigung an ist, müssen Sie jede gelesene Sprechblase mit Enter bestätigen.

Tastaturbelegung

Alle Steuerungs-Tasten in Sentient können neu belegt werden. Um eine Taste neu zu belegen, gehen Sie wie folgt vor: Benutzen Sie die Cursortasten, um die Markierung auf die Taste zu bewegen, die Sie ändern möchten. Drücken Sie Enter, um diese Taste zu ändern. Die Definitions-Zeile wird rotieren. Drücken Sie die Taste, die Sie für die Steuerung verwenden wollen. Wenn Sie die grundlegenden Bewegungs- oder Abbruch-Tasten verändern, beachten Sie bitte, daß Sie diese neuen Tasten zur Bewegung in den Menüs und Optionsbildschirmen verwenden müssen.

SCHWIERIGKEITS-MENÜ



Benutzen Sie die Cursortasten, um die gewünschte Option hervorzuheben und die Stellung der Schieberegler zu verändern. Der Schwierigkeitsgrad für folgende Aspekte ist einstellbar: Handhabung der Station, Ausbreitung der Strahlenkrankheit und Einstellung der Besatzung gegenüber Sherova. Sobald Sie die Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie Esc, um ins Hauptmenü zurückzukehren.

GRUNDLAGEN DES SPIELS

Sentient ist ein Abenteuer aus der Ich-Perspektive. Sie sind Garrit Sherova. Sie steuern Garrit von dem Moment an, wenn die Einführungssequenz endet, und Sie sehen, was Garrit sieht. Garrit kann mittels der Cursortasten vor, zurück und nach links und rechts bewegt werden. Im Stand können die Cursortasten für schnelle Drehungen auf dem Punkt verwendet werden. Während der Bewegung ist der Grad der Drehung geringer, um ein flüssiges, realistisches Laufgefühl zu erzeugen.
Verwenden Sie die BildAuf- und BildAb-Tasten, um nach oben und unten zu blicken.

DER CURSOR

Drücken Sie die C-Taste, um den Cursor anzuzeigen. Sie verwenden den Cursor, um mit Gegenständen zu arbeiten. Benutzen Sie die Cursortasten, um den Cursor zu steuern. Sie werden schnell bemerken, daß alles Interessante auf dem Bildschirm in einem grünen Rahmen erscheint, wenn der Cursor auf es gestellt wird. Sobald der grüne Rahmen erscheint, drücken Sie Enter, um das Objekte-Menü anzuzeigen. Das Objekte-Menü verrät Ihnen, um was für einen Gegenstand es sich handelt und was Sie damit machen können. Benutzen Sie die Cursortasten, um die Markierung zu bewegen und eine Aktion zu konstruieren und drücken Sie anschließend Enter, um diese Aktion auszuführen.

DAS INVENTAR



Drücken Sie die I-Taste, um das Inventar anzuzeigen. Das Inventar beinhaltet alle Gegenstände, die Sie bei sich führen. Benutzen Sie die Cursortasten, um einen Gegenstand aus der Liste auszuwählen und drücken Sie dann Enter, um eine Liste mit Nutzungsmöglichkeiten anzuzeigen. Benutzen Sie in dieser Liste die Cursortasten, um eine Aktion auszuwählen und drücken Sie dann Enter, um die Aktion auszuführen.

UNTERHALTUNG MIT DER BESATZUNG



Sie können mit jeder Figur im Spiel reden. Das müssen Sie sogar, oder Sie werden nie herausfinden, wie das Spiel zu lösen ist! Es ist ratsam, daß Sie während des Spiels Figuren mehrfach aufsuchen, denn sie könnten neue Informationen für Sie haben.
Wenn Sie in der Nähe eines Besatzungsmitglieds stehen, können Sie mit Enter ein Gespräch beginnen. Es erscheint das Text-Menü. Ähnlich wie das Inventar hat das Text-Menü Auswahlmöglichkeiten. Benutzen Sie die Cursortasten, um die Markierung zu bewegen und einen Satz zu konstruieren. Sie werden feststellen, daß das Text-Menü je nach Anzahl der

Wahlmöglichkeiten mehrere Ebenen tief sein kann. Sobald Sie den Satz Ihrer Wahl konstruiert haben, drücken Sie Enter, um Sherova zu Wort kommen zu lassen.

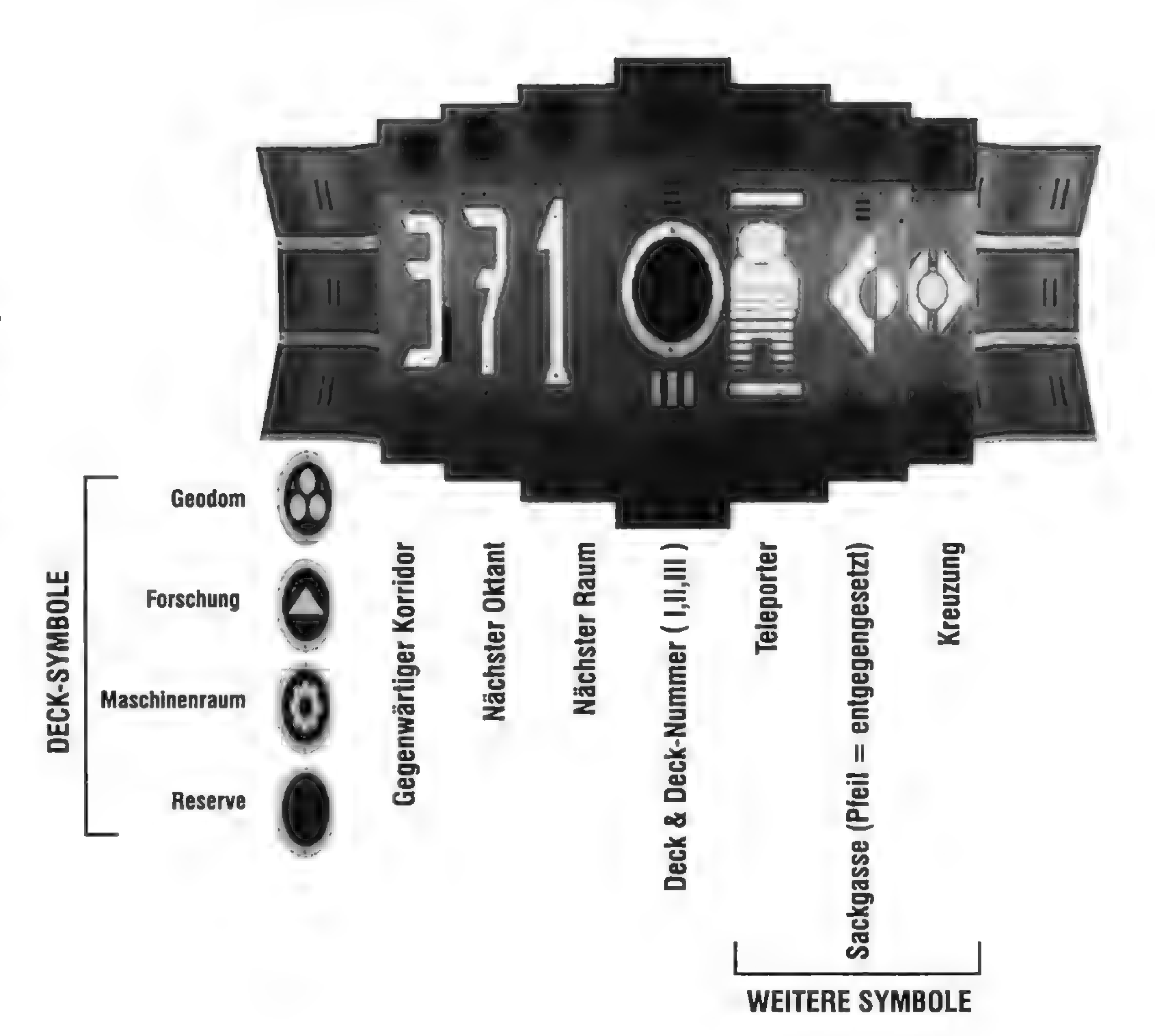
STIMMUNGEN



Jeder konstruierte Satz kann in einer eigenen Stimmung gesprochen werden. Das kleine Bild von Garrit links unten zeigt seine Stimmung an. Während der Konstruktion eines Satzes (also vor der Bestätigung mit Enter!) können Sie mit den Tasten H (höflich/fröhlicher) und S (sauer/trauriger) Garrits Gesichtsausdruck verändern. Sobald die gewünschte Stimmung erreicht ist, kann der Satz bestätigt werden und wird in der entsprechenden Weise vorgetragen.

NUMERIERUNGSSYSTEM

Die Icarus hat vier Decks: Geodom, Hilfssteuerung, Forschung und Maschinenraum. Die Decks sind in Oktanten und Ringe unterteilt. Um sich erfolgreich in den Räumen und Korridoren zurechtzufinden, müssen Sie dieses System beherrschen.
Jeder Ring, Oktant und Raum ist numeriert. Die drei Zahlen in der Nummer sind Ring, Oktant und Raum, in dieser Reihenfolge.



SÄULEN

Die Säulen an den Abzweigungen besitzen jeweils acht Nummern. Um diese Nummern richtig lesen zu können, müssen Sie genau vor ihnen stehen (siehe Abbildung). Von hier aus sehen Sie zwei Raumnummern, getrennt durch das Deck-Symbol. Diese zeigen die Nummern der Räume, die Sie in den Korridoren rechts und links von sich finden sowie das Deck, auf dem Sie sind. Außerhalb eines jeden Raumes gibt es eine Halbsäule, die anzeigt, was sich rechts und links von Ihnen befindet und beim Näherkommen die Raumnummer zeigt

NUMMERN

Jede Nummer besteht aus drei Ziffern: Die erste ist der Ring, in dem Sie sich befinden, die zweite der Oktant, in dem sich der Raum befindet und die dritte die Nummer des Raums. Neben Nummern werden Sie auch Symbole finden, die statt einer Raumnummer auftauchen. Diese Symbole verweisen auf Teleporter, Sackgassen und Abzweigungen

DIE SUZIE-TERMINALS



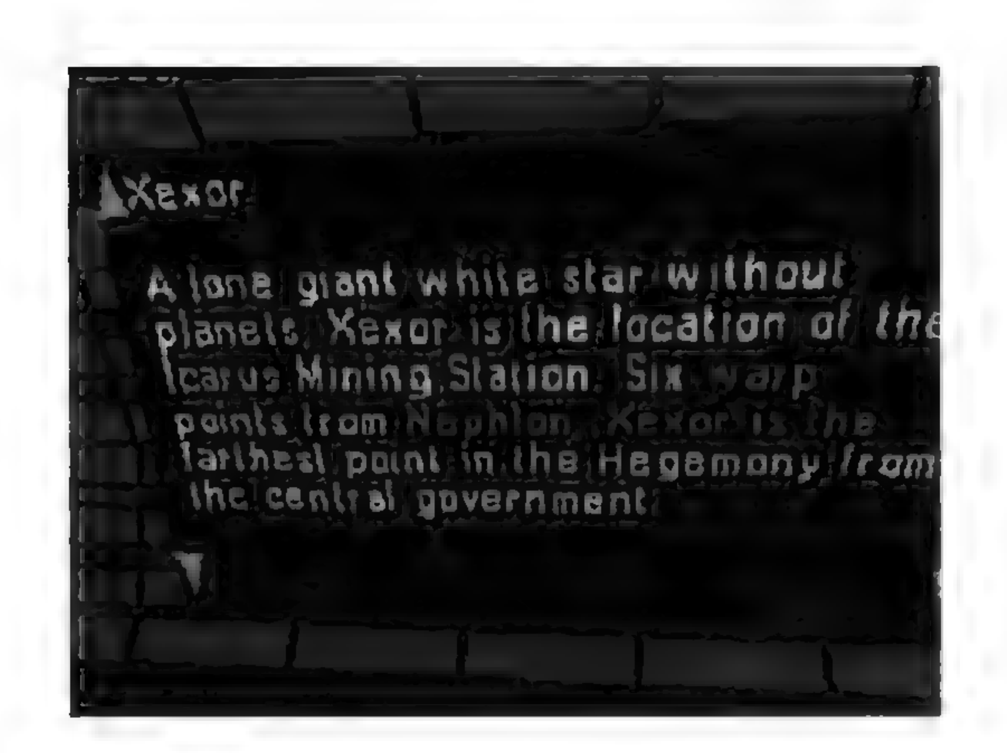
Überall auf der Station befinden sich diverse Suzie-Terminals, an denen Sie Stationspläne, Daten der Besatzung und Zustände der Maschinerie abrufen können. Von dort ist auch der Zugriff auf die Enzyklopädie der Hegemonie möglich.

STATIONSPLÄNE



Um Zugriff zu den Stationsplänen zu bekommen, müssen Sie sich vor ein Suzie-Terminal stellen und die Leertaste drücken. Wählen Sie aus den zahlreichen erscheinenden Optionen den Punkt Stationspläne und drücken Sie Enter. Wählen Sie mit den Cursortasten das gewünschte Deck und drücken Sie Enter, um dessen holografische Darstellung aufzurufen. Nun können Sie die einzelnen Räume mit den Tasten ; und . auswählen, nach dem Drücken von Enter erscheinen die Informationen über den gewählten Raum auf der Anzeige. Solange der Plan aktiviert ist, können Sie sich im Raum umherbewegen. Um sich direkt vor den Plan zu stellen, drücken Sie Enter. Verwenden Sie I, um zur Deckliste zurückzukehren und Esc, um das Terminal zu verlassen.

DATENBANK-ZUGRIFF



Die Datenbank enthält Informationen über Besatzung und Maschinerie der Station und über die Geschichte der Neuen Hegemonie. Benutzen Sie die Cursortasten und Enter, um die gewünschten Informationen auszuwählen. Mit I gelangen Sie zurück auf die vorige Seite, mit Esc verlassen Sie die Datenbank.

HINWEIS: Einige Textstellen erscheinen in einer anderen Farbe. Solche Querverweise können Sie direkt mit Enter anwählen.

MASCHINEN DER ICARUS

Die Icarus ist eine voll funktionsfähige, selbst-regulierende Raumstation. Die Maschinen und anderen Systeme erledigen ihre Aufgaben zusammen mit der Besatzung. Dinge gehen kaputt, verlieren Energie, haben einen Kurzschluß und werden repariert. Wenn im weiteren Verlauf des Spiels Ihr Ansehen bei der Besatzung steigt, können Sie die Arbeiten an der Station überwachen und, sollten Sie es wünschen, auch selbst daran teilnehmen. Durch gute Arbeit wird das Schiff in einer stabilen Umlaufbahn bleiben, schlechte Arbeit wird zum schnellen Verfall der Umlaufbahn führen. Sollten Sie es jedoch vorziehen, nicht einzugreifen, so wird sich die Station selbst steuern.

Um Informationen über den Zustand der Maschinen zu erhalten, gehen Sie wie bereits beschrieben vor. Die Kästchen symbolisieren die Maschinen, die Farbe zeigt ihren Zustand an:

BLAU - in Betrieb
ROT - nicht in Betrieb
BRAUN - in Betrieb, kann aber nicht verwendet werden, weil eine andere Maschine defekt ist.

Die Linien zwischen den Maschinen zeigen die Abhängigkeiten zwischen den einzelnen Maschinen an.

Icarus Maschinen-Steuerungssysteme

Energieverteiler: Steuerung und Symbolik



Nahrung & Freizeit; versorgt Ofen und Freizeit-Einrichtungen mit Energie.

Anwendungs-Verteiler; versorgt Kommunikations-, Licht-und Wasseraufbereitungssysteme mit Energie.

Medizinischer Verteiler; versorgt die medizinischen und Forschungs-Apparaturen mit Energie.

Atmo-Verteiler; versorgt die lebenserhaltenden Systeme mit Energie.

Waffensystem-Verteiler; versorgt die Verteidigungssysteme der Station mit Energie.

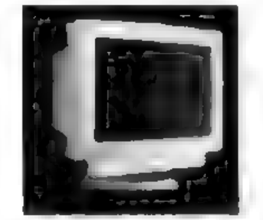
Minen-Verteiler; versorgt das feld, das die Kenionen sammelt, mit Energie.

Instrumenten-Verteiler; versorgt die Monitor-Systeme mit Energie.

Triebwerks-Verteiler; versorgt die schubsteuernden Systemem mit Energie.

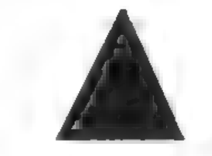
Schild-Verteiler; versorgt die Systemem das Magnet-und Hitzeschilds mit Energie.

Suzie-Verteiler; versorgt das Computersystem mit Energie.



SUZIE-TERMINAL;
Bietet Zugriff auf Datenbank, Deck-Karten und Machinen-Informationen.

MASCHINEN-ZUSTAND;
Blau funktioniert
Rot beschädigt
Braun Energiemangel



STEUERNDE MASCHINE;
Grün funktioniert
Red beschädigt



ENERGIE-LEITUNGEN;
Die Flußgeschwindigkeit zeigt den Energieverbrauch an.

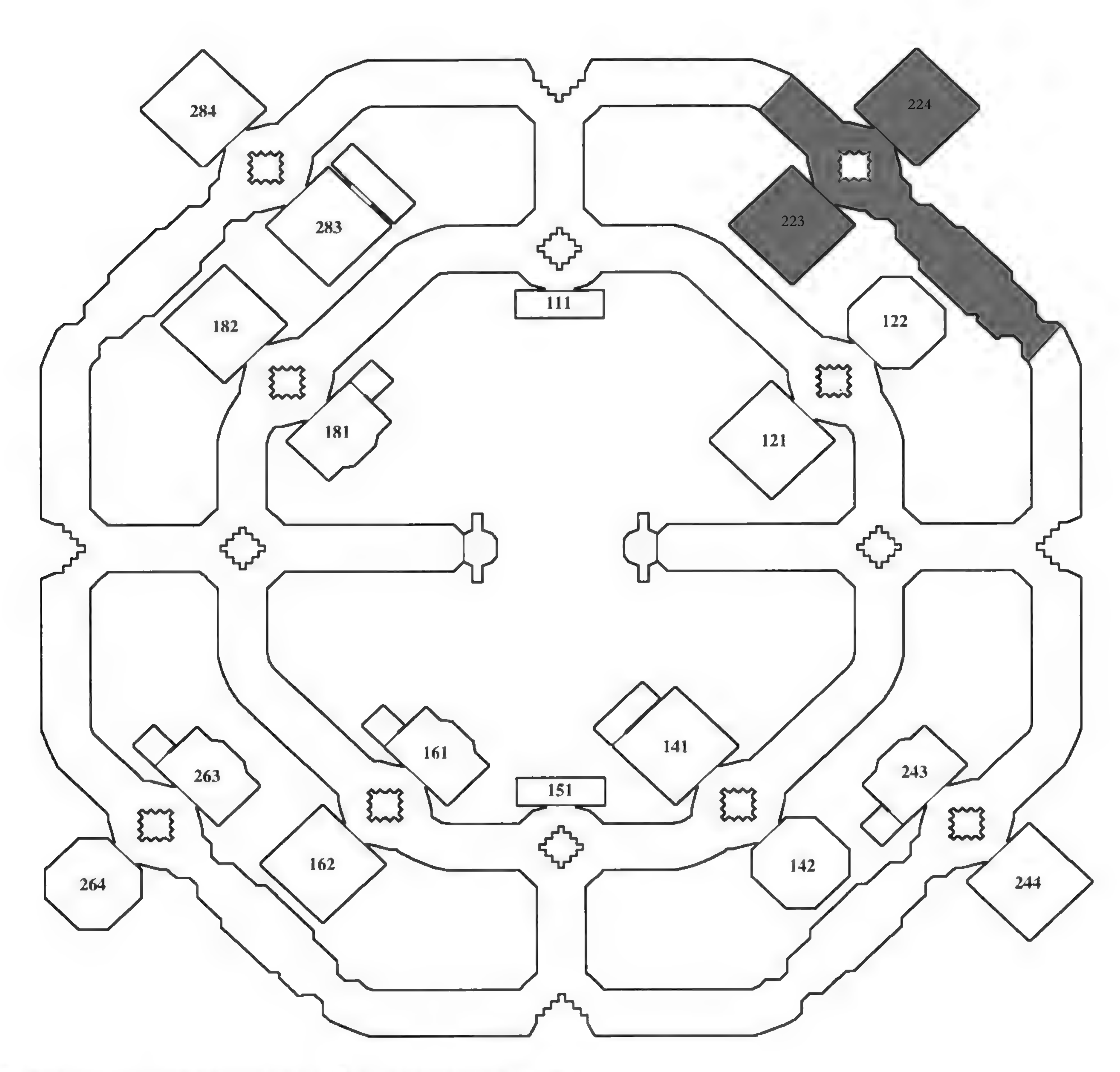
ENERGIEVERTEILUNG

Alle Maschinen an Bord der Icarus beziehen ihre Energie aus dem zentralen Energie-Verteilernetzwerk. Auch hier können Sie bei steigendem Ansehen bei der Besatzung Prioritäten setzen. Sollten Sie beispielsweise sicherstellen wollen, daß die Triebwerke als letztes von einer Energieknappheit betroffen sind, so können Sie sie mittels der Cursortasten und gedrückt gehaltener Enter-Taste an die Spitze der Prioritätenliste setzen.

ERSTE SCHRITTE

Natürlich ist das Folgende nicht der einzige Einstieg ins Spiel. Experimentieren Sie ruhig ein wenig herum - man weiß ja nie, was passiert...

Zu Beginn des Spiels befinden Sie sich im Hangar der Icarus. Drücken Sie die C-Taste, um den Cursor anzuzeigen. Benutzen Sie die Cursortasten, um den Cursor zu steuern. Sie werden schnell bemerken, daß alles Interessante auf dem Bildschirm in einem grünen Rahmen erscheint, wenn der Cursor auf es gestellt wird. Sobald der grüne Rahmen erscheint, drücken Sie Enter, um das Objekte-Menü anzuzeigen. Das Objekte-Menü verrät Ihnen, um was für einen Gegenstand es sich handelt und was Sie damit machen können. Benutzen Sie die Cursortasten, um die Markierung zu bewegen und eine Aktion zu konstruieren und drücken Sie anschließend Enter, um diese Aktion auszuführen.
Als erstes müssen Sie einen Schutzanzug finden, um sich vor der Strahlung zu schützen. Anschließend müssen Sie dem verletzten Ingenieur Karjenum helfen, indem Sie Ihren Erste-Hilfe-Koffer auf ihn anwenden. Karjenum wird Ihnen als Gegenleistung den Schildaktivierungs-Schlüssel geben. Benutzen Sie den Schlüssel mit der Schildaktivierungs-Kontrolle. Folgen Sie Karjenum durch die Tür in die Schleuse. Dort treffen Sie auf zwei Wachen, die Sie betäuben.
Wenn Sie wieder erwachen, befinden Sie sich in Quarantäne. Camik und Drum werden Sie fragen, wer Sie sind. Sagen Sie es ihnen. Camik verläßt den Raum. Sprechen Sie mit Karjenum, während Sie auf Dania Luvey warten. Diese wird Ihnen Befehle und einen Sicherheitspaß für den Rest des Decks geben. Sie möchte, daß Sie Malichek aufsuchen und den Strahlungs-Bericht abholen. Dieser kann im medizinischen Strahlenlabor auf Forschungsdeck 2 (siehe Karte) gefunden werden. Bringen Sie ihr den Bericht ins Materieanalyse-Labor auf Forschungsdeck 2. Anschließend bittet sie um einen Kenionen-Bericht. Der befindet sich im Astronomie-Labor auf Forschungsdeck 2. Bringen Sie den Bericht ins Materieanalyse-Labor und begleiten Sie Dania anschließend zum Sternenlaboratorium auf Forschungsdeck 2.
Von nun an sind Sie auf sich allein gestellt ...



ICARUS: FORSCHUNGSDECK 2

(MEDIZINISCHE FORSCHUNG UND QUARANTÄNE)

111: *Lagerraum*
121: *Medizinischer Analyseraum*
122: *Materieanalyse-Labor*
223: *Krankenstation*
224: *Massenspektrometer-Labor*
141: *Medizinisches Forschungslabor*
142: *Kenionen-Gleitkolben*
243: *Mannschaftsquatier*
244: *Kiosk der Forschung*
151: *Apotheke*
161: *Mannschaftsquartier*
162: *Kenionen-Sammelraum*
263: *Mannschaftsquartier*
264: *Kenionen-Gleitkolben*
181: *Mannschaftsquartier*
182: *Kenionen-Sammelraum*
283: *Partikelanalyse-Labor*
284: *Astronomie-Labor*

PAUSENMENÜ

Drücken Sie P, um das Spiel zu pausieren und anschließend Enter, um das Pausenmenü aufzurufen. Wählen Sie mit den Cursortasten aus den folgenden Optionen und bestätigen Sie Ihre Wahl mit Enter.

Zurück

Kehrt zum Spiel zurück.

Laden

Bringt Sie zum Spielstand-Menü, wo Sie (wie bereits beschrieben) ein Spiel laden können.

Speichern

Bringt Sie zum Spielstand-Menü, wo Sie (wie bereits beschrieben) ein Spiel speichern können.

Optionen

Bringt Sie in der Windows-Version zum Menü für die Grafik-Optionen. Dort können Sie festlegen, in welchem der verfügbaren Videomodi das Spiel laufen soll. Weiterhin können dort die Videosequenzen und die Bewegungsträgheit ein- oder ausgeschaltet werden.

Mit Esc gelangen Sie jederzeit ins vorherige Menü.

PROBLEMLÖSUNGEN

Es folgen nun einige Probleme, auf die Sie während des Spiels vielleicht stoßen werden. Die Antworten sollten Ihnen die nötigen Informationen liefern, um weiteren Ärger zu vermeiden.

WAS SOLL ICH MACHEN, WENN ICH DIE MITTEILUNG EINER/S ANDEREN NICHT RICHTIG VERSTANDEN HABE?

Wenn Sie ihr folgen und EINE FRAGE STELLEN, nämlich WAS SIE NUN TUN SOLLEN, erhalten Sie eine kurze Zusammenfassung dessen, was als nächstes zu tun ist. Sie können auch die Option WIEDERHOLE aus der Liste auswählen.

WIE FINDE ICH EINE BESTIMMTE FIGUR?

Sie sollten einen anderen Charakter WO BEFINDET SICH zusammen mit dem Namen der gesuchten Person fragen. Er wird Ihnen nach bestem Wissen den Aufenthaltsort der gesuchten Person verraten. Sie können auch einen anderen Charakter darum bitten, Sie zu der gesuchten Person zu führen. Ihre Mitmenschen irren sich allerdings zuweilen.

ICH SOLL MICH ZUM ASTRONOMIELABOR BEGEBEN. WIE FINDE ICH ES?

Es gibt zwei Arten, um den Weg zu einem bestimmten Raum schnell zu finden.
Sie können eine anderen Figur einfach fragen, wo der gesuchte Raum ist, oder Sie können sich per BEFEHL von der Figur dorthin führen lassen.

ICH HABE EIN SPIEL GESPEICHERT UND HABE VERGESSEN, WAS ALS NÄCHSTES ZU TUN WAR.

Benützen Sie Papier und Bleistift, um alle Informationen aufzuzeichnen, die Sie während des Spiels erhalten. Denn Sie werden immer wieder Informationen erhalten...

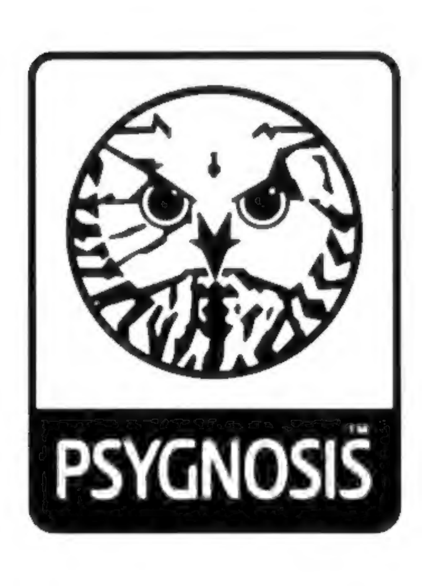
DAS TEAM

PROGRAMMIERUNG
Russell Kay
Richard Swinfen
David Cowan
Stuart Capewell
Mark Green
Paul Hodge
Mathew Hendry
Christopher Harrison
Scott Neill

ZUSÄTZLICHE GRAFIK
Mark Ireland
Geoff Gunning
Gregor Maltman

ZUSÄTZLICHER SOUND
Barrie Gunning
Debi Behr

PRODUZENT
Richard Biltcliffe



PROGRAMMIERUNG
Oli Wright
Tree
Craig Grounsell
Matthew Gabriel
Colin Burges

ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERUNG
Paul Frewin
Sam Brown
John Gibson
Ralph Ferneyhough
Paul Tebbutt
John McMurray
Steve Davies

GRAFIK
Lloyd Sutton
Paul Houlders
Carl Dalton
Murti Schofield
Paul Higgins

ZUSÄTZLICHE GRAFIK
Beverley Bright
Alistair McNally
Geoff Clowes
Chris Brown
Jerry Oldrieve
Tracey Clarke
Christian Furr
Colin Dempsey
James Robinson

MUSIK UND SOUNDEFFEKTE
Rik Ede

PRODUKTION
Julian Hicks
Kenny Everett
Ian Metcalfe
Rob Nicholson

CHESTER STUDIO
Ron Harris
Dilys Rowlands

BESONDEREN DANK AN
Tree
und Richard Blitcliffe

KREATIVES DESIGN
Wayne Parsons
Pompeii Studios

PRODUKTMANAGER
Michael Buss

PR
Ingo Zaborowski

HANDBUCH- und VERPACKUNGS-TEXT
Huw Thomas
Ian Metcalfe

HANDBUCH- und VERPACKUNGS-DESIGN
Peter Dyke
Anthony Roberts (Deutschland)

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG
Ulrich Mühl

LEITUNG DER LOKALISIERUNG
Michael Buss
und Roger Schoenberg

LIVERPOOL
Ian Hetherington
Jonathan Ellis
Adrian Parr
Andrew Parsons
Dawn Hickman

Sowie alle Firmenangehörigen für ihr Vertrauen, ihre Unterstützung und ihre harte Arbeit. - ***JGH.***



DIESES PRODUKT IST COPYRIGHT

Hier bei Psygnosis sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Psygnosis Ltd, Napier Court, Wavertree Technology Park, Liverpool L13 1HD
Tel: 0151 282 3000

Psygnosis Deutschland Hotline: Tel: (01805) 21 44 33 Fax: (01805) 21 44 34

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DIESES VIDEOSPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.
Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern oder Lichtschemas ausgesetzt sind. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.
Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.
Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG


- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

GARANTIEEINSCHRÄNKUNG

Die Datenträger die Sie zusammen mit diesem Produkt erhalten haben, befinden sich in einem einwandfreien Zustand. Für den Schutz der Datenträger vor einer nachträglichen Infektion mit einem Virus ist alleine der Käufer verantwortlich. Psygnosis Ltd. wird Ihnen kostenlosen Ersatz für Datenträger leisten, die auf Grund von Transportschäden oder Duplikationsfehlern beschädigt wurden. In einem solchen Fall schicken Sie bitte das entsprechende Material direkt an Psygnosis Ltd. oder wenden Sie sich an Ihren Software-Händler.

Psygnosis Ltd. übernimmt in keiner Weise Haftung oder Verantwortung für Virenschäden.

Die zusätzliche Garantie von Psygnosis Ltd. ist hiervon nicht betroffen.


PC
CD
ROM